DISPONIBLE MAINTENANT

EmuMovies

BINK VIDEO

CROTEAM

CLIMAX

GS GLOBAL STAR SOFTWARE

www.taketwo.fr

A Take2 Company

© 2004 Take-Two Interactive Software, Inc. Global Star Software, le logo Global Star Software, Take-Two Interactive Software et le logo Take-Two Company sont des marques commerciales et/ou marques déposées de Take-Two Interactive Software. Serious Sam, le logo Serious Sam, Croteam et le logo Croteam sont des marques commerciales appartenant à Croteam, Ltd. Le logo Climax logo est une marque commeerciale de Climax, Inc. Utilise Bink Video. Copyright © 1997-2004 RAD Game Tools, Inc. Tous droits reserves. Global Star Software, Inc est une filiale de Take-Two Interactive Software, Inc.

Take Two France, 2 allée des Garays, ZA Les Glaises, 91872, Palaiseau Cedex, France

SERSAMNE/MANUAL/GC/F

IMPRIME EN UK

DOL-G3BP-FRA-M

SERIOUS SAM™

NEXT ENCOUNTER

GS GLOBAL STAR SOFTWARE

NINTENDO GAMECUBE™

MODE D'EMPLOI

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.

Original Nintendo Seal of Quality™

1-4 joueurs simultanément

CE JEU PERMET DE JOUER SIMULTANEMENT AVEC UN, DEUX, TROIS, OU QUATRE JOUEURS ET MANETTES.

Memory Card (carte mémoire) Nécessite 03 blocs

CE JEU NECESSITE UNE MEMORY CARD (CARTE MEMOIRE) POUR SAUVEGARDER VOTRE PROGRESSION, VOS PARAMÈTRES OU VOS RESULTATS.

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:

3+ 7+ 12+ 16+ 18+

www.pegi.info

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

- BAD LANGUAGE / LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE
- DISCRIMINATION / LA DISCRIMINATION
- DRUGS / LES DROGUES
- FEAR / LA PEUR
- SEXUAL CONTENT / LE CONTENU SEXUEL
- VIOLENCE / LA VIOLENCE

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info

LICENSED BY

Nintendo®

NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE, LE LOGO NINTENDO GAMECUBE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO. TOUS DROITS RESERVES.

Sommaire

Installation 2
Introduction 4
Jouer 5
- Menu Principal 5
- Solo 6
- Multijoueur 7
  - Coopération 7
  - Deathmatch 8
  - Capture du Drapeau 8
  - Bombe Mistigri 8

Commandes de jeu 10
Netricsa 12
Ecran de Jeu 13
Informations Importantes 14
Médailles et Scores 22
Personnages en Multijoueur 23
Astuces de Jeu 29
Crédits 30

INSTALLATION

1. Mettez le bouton d'alimentation de votre NINTENDO GAMECUBE sur OFF.

   ATTENTION : n'essayez jamais d'insérer ou de retirer un disque NINTENDO GAMECUBE lorsque la console est en marche.

2. Assurez-vous qu'une manette NINTENDO GAMECUBE est insérée dans le port manette 1 de votre NINTENDO GAMECUBE.

3. Si vous jouez avec des amis, branchez d'autres manettes NINTENDO GAMECUBE dans les ports manette 2, 3 et 4.

4. Si vous souhaitez sauvegarder votre progression, veillez à insérer une Memory Card (carte mémoire) NINTENDO GAMECUBE dans l'un des Slots. Vous devez libérer 3 blocs sur la Memory Card (carte mémoire) pour créer un fichier de sauvegarde de Serious Sam: Next Encounter. Veuillez vous référer au manuel d'instructions NINTENDO GAMECUBE pour des indications ayant trait au formatage et à l'effacement de fichiers d'une Memory Card (carte mémoire).

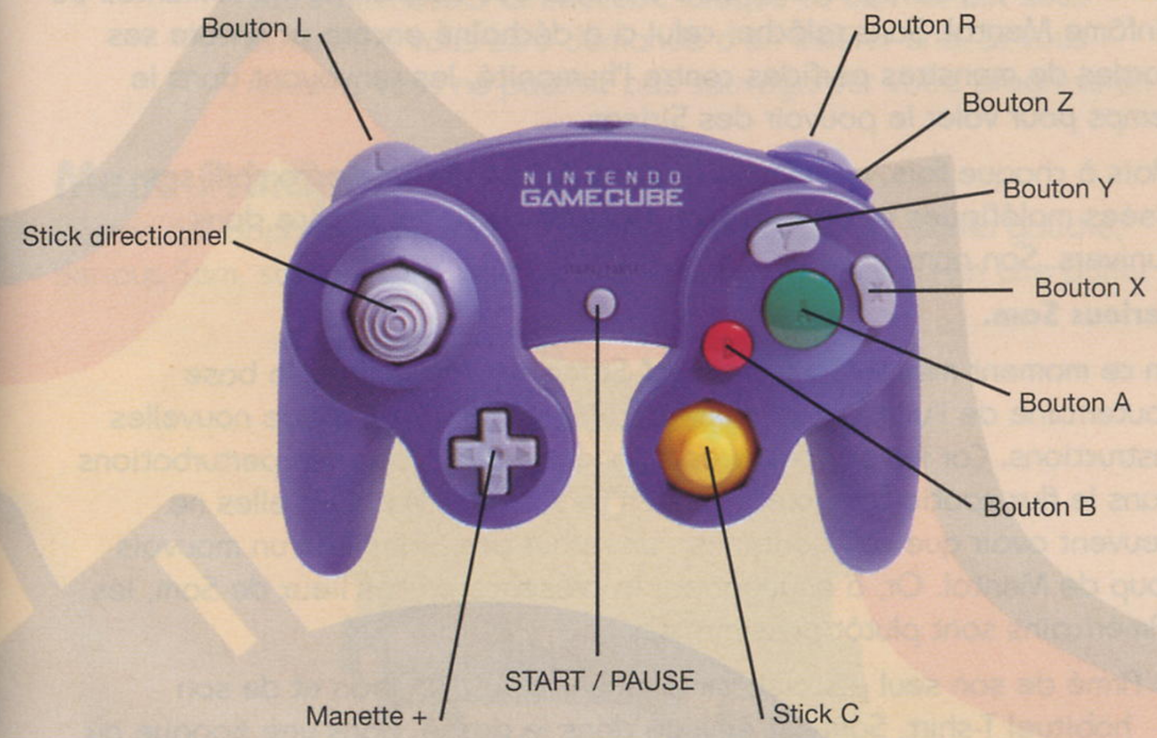
5. Insérez le disque de Serious Sam: Next Encounter dans le lecteur de disque optique.

6. Mettez le bouton d'alimentation sur ON pour allumer le NINTENDO GAMECUBE.

Réinitialisation de la position neutre de la manette

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les commandes durant une partie. Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés les boutons X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.

MANETTE DE JEU



Les données de votre jeu sur la sélection du language sauvegardées sur la Memory Card (carte mémoire) sont prioritaires sur les paramètres de langue de votre console NINTENDO GAMECUBE. (Pour plus d'informations, consultez le mode d'emploi de votre console.)

INTRODUCTION

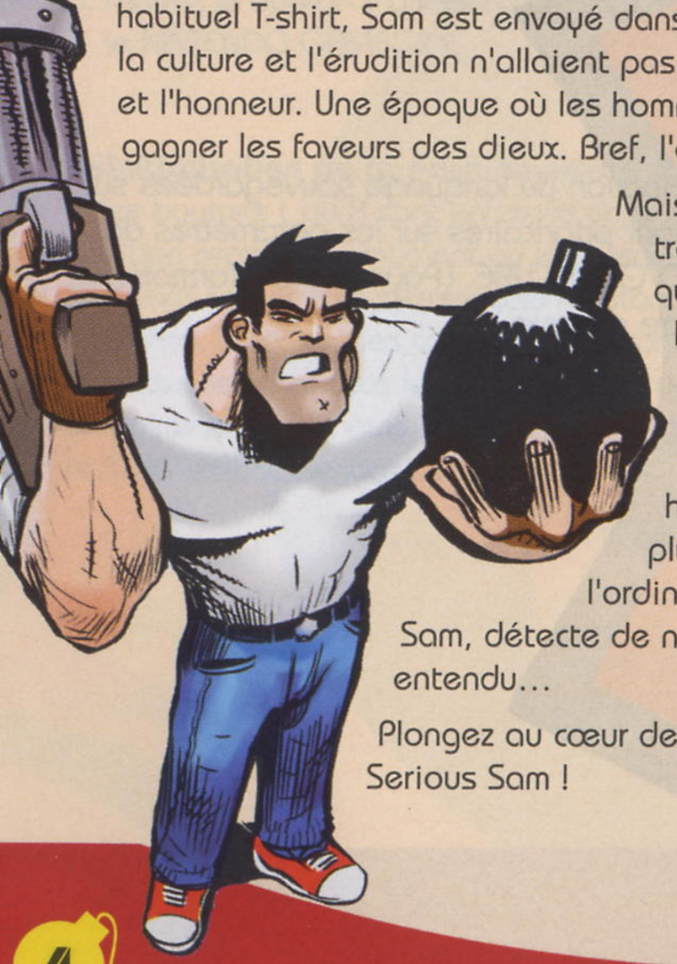
Depuis la découverte d'anciens objets siriens au début du 21e siècle, la Terre et son système solaire sont victimes des attentions malveillantes de l'infâme Mental. Sans relâche, celui-ci a déchaîné encore et encore ses hordes de monstres perfides contre l'humanité, les renvoyant dans le temps pour voler le pouvoir des Siriens.

Mais à chaque fois, un homme a réussi à l'empêcher d'accomplir ses visées maléfiques et de préserver la place de notre espèce dans l'univers. Son nom ?

Serious Sam.

En ce moment même, Sam "Serious" Stone se trouve dans la base souterraine de l'unité américaine anti-Mental, où il reçoit de nouvelles instructions. Car les scientifiques viennent de détecter des perturbations dans le flux spatio-temporel ; venues de la Rome Antique, elles ne peuvent avoir que deux origines : un retour des Siriens ou un mauvais coup de Mental. Or, à en juger par la présence en ces lieux de Sam, les Américains sont plutôt pessimistes...

Armé de son seul pistolet, simplement vêtu d'un jean et de son habituel T-shirt, Sam est envoyé dans le passé, dans une époque où la culture et l'érudition n'allaient pas sans des vertus comme la force et l'honneur. Une époque où les hommes offraient leur courage pour gagner les faveurs des dieux. Bref, l'apogée de l'empire Romain.



Mais les choses ne s'annoncent pas très bien. Cette grande civilisation, qui, protégée par les terribles légions de Rome, couvrait la majeure partie du monde connu, aurait-elle été rayée de la carte ? Les signes de vie humaine se font en tout cas plutôt rares. Et voilà que Netricsa, l'ordinateur implanté dans le crâne de Sam, détecte de nouveaux signaux. Hostiles bien entendu...

Plongez au cœur de la plus grande aventure de Serious Sam !

JOUER

Remarque : si aucune Memory Card (carte mémoire) n'est insérée dans votre NINTENDO GAMECUBE lorsque ce dernier est sous tension, il vous sera demandé d'en insérer une. Si vous refusez, vous ne pourrez pas sauvegarder votre progression.

Menu Principal

L'écran qui apparaît se divise en deux grandes parties : sur la gauche, Serious Sam, sur la droite, une série d'options ; choisissez-en une parmi :

Solo :	jouez à l'histoire principale.
Multijoueur:	jouez à une multitude de modes multijoueur.
Paramètres du profil	modifiez les paramètres d'un profil existant.
Paramètres du jeu:	ajustez les paramètres sonores et graphiques..
Crédits:	consultez le nom des concepteurs de Serious Sam: Next Encounter.
Triche:	Cette option apparaît dans le menu pause lorsque vous avez déverrouillé des cheat codes en amassant des médailles d'or. Vous pouvez donc dès lors accéder à ces codes. Pour profiter des niveaux bonus, vous devez vous rendre sur l'écran de sélection de niveau. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique Médailles et scores.

Solo

C'est le mode principal de Serious Sam: Next Encounter. Il se compose de 32 niveaux différents qui vous amènent à voyager dans le temps. Terminez un niveau pour débloquer le suivant, et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie !

Remarque: lorsqu'il voyage dans le temps, Sam doit faire face à des monstres plus coriaces et dangereux que les autres. Ceux-ci sont en effet chargés de garder les Remonte-temps siriens qui lui permettent de se déplacer d'une époque à l'autre.

A chaque niveau, Sam réalise un certain score et reçoit une médaille dont la teneur dépend de sa performance. Amassez les médailles d'or pour débloquer des niveaux cachés et des bonus !

Choisissez le mode Solo dans le menu principal, puis sélectionnez un profil (c'est-à-dire un fichier dans lequel vous sauvegardez votre progression et vos paramètres) ou créez-en un nouveau.

Une fois que vous avez choisi un profil, vous voyez apparaître l'écran de choix de niveau.

Vous pouvez choisir de commencer par l'un des niveaux que vous avez débloqués, en orientant le joystick analogique gauche vers la gauche ou la droite. Au-dessous de chaque niveau s'affichent non seulement son nom, mais aussi un résumé des scores que vous avez réalisés précédemment. Pour les niveaux terminés, une médaille s'affiche, elle vous permet de savoir immédiatement quelle a été votre performance.

Une fois que vous avez sélectionné un niveau, choisissez un degré de difficulté !

Remarque: si vous débutez, vous avez tout intérêt à choisir le mode "Jeu d'enfant". Vous pourrez toujours rejouer les différents niveaux par la suite, avec un degré de difficulté plus élevé. Certes, les niveaux de difficulté les plus élevés vous permettront de réaliser de meilleurs scores et augmenteront vos chances d'obtenir des médailles d'or. Mais attention, le niveau "Sérieux" est sérieusement réservé aux plus doués !

Multijoueur

Si vous avez des amis autour de vous, c'est le moment de jouer à plusieurs ! Vous avez le choix entre quatre modes multijoueur:

Coopération (2 joueurs au maximum)

Ce mode vous permet de jouer au jeu Solo avec un ami, à partir de l'un des niveaux que vous avez déjà débloqués. Les options sont les suivantes:

Choix du Niveau: choisissez le niveau auquel vous désirez commencer votre partie en Coopération.

Difficulté: sélectionnez un niveau de difficulté.

Remarque: l'union faisant la force, vous pouvez éventuellement opter pour un niveau de difficulté plus élevé lorsque vous jouez en mode Coopération.

Feu Allié: Sans: vous ne pouvez pas toucher votre partenaire

Avec: vos tirs blessent votre partenaire

Inverser: si vous tirez sur votre partenaire, c'est vous qui êtes blessé.

Afficher Noms: sélectionnez Oui pour pouvoir facilement identifier votre partenaire au combat.

Une fois que vous avez configuré votre partie, choisissez Commencer et... que la fête commence!

Regrouper: lorsqu'ils progressent dans un niveau en Coopération, les joueurs sont regroupés de temps en temps pour éviter que l'un d'entre eux ne soit "à la traîne".

Deathmatch, Capture du Drapeau, Bombe Mistigri

Ces trois modes de jeu se déroulent tous dans des arènes spéciales, avec dans chaque cas des règles bien particulières:

Deathmatch
Le grand classique, le but est de savoir lequel, d'entre vous, est le meilleur guerrier de tous. Le vainqueur est le joueur qui a fait le plus de victimes.

Capture du drapeau
Un drapeau apparaît dans l'arène... et les joueurs courent pour s'en saisir ! Est déclaré vainqueur celui ou celle qui a réussi à le détenir le plus longtemps. Lorsqu'un joueur s'est emparé du drapeau, tuez-le pour qu'il le laisse tomber.

Bombe mistigri
Un joueur reçoit une bombe. Le seul moyen pour lui de s'en débarrasser, consiste à toucher ou tuer un autre joueur. A choisir, essayez de ne pas avoir la bombe dans les mains au moment où elle explose. Est déclaré vainqueur celui ou celle qui a explosé le moins de fois.

Plusieurs options sont communes à tous ces modes de jeu:

Sérieux bonus
Sélectionnez Oui si vous voulez causer de sérieux dégâts et bénéficier de sérieux patins.

Choix armes	
Comme d'hab'	Le cocktail classique: Desert Hawk, fusil de chasse, Uzi, miniguns et lance-roquettes.
Explosifs	Un trio explosif : grenades, roquettes et canon.
Mines de rien	Lance-grenades avec grenades-ventouses et arachnogrenades.
Roquettes	Lance-roquettes avec roquettes soniques et podkol.
Gaz à tous les étages	Lance-flammes avec une sélection de gaz.
Que du lourd	Pour ceux qui aiment la jouer en finesse : grenades, roquettes, minigun, canon à plasma sirien et canon.
Bûcheron	Que des tronçonneuses ! Attention, ça va trancher!
Avec ou sans lunette	Fusils de chasse et fusils à lunette.
Balles neuves	Desert Hawk, Uzi et minigun avec quelques balles de derrière les fagots.
Pot-pourri	Un cocktail sympathique : Desert Hawk, lance-flammes, minigun, roquettes et canon à plasma sirien.
Sérieusement barjot	L'éclate totale : Uzi, lance-grenades, minigun et lance-roquettes, avec tous les types de munitions secondaires!

Afficher noms
Choisissez Oui pour que les joueurs soient identifiés par leur nom au combat.

COMMANDES DE JEU

Stick directionnel
Orientez le stick directionnel vers l'avant pour avancer et vers l'arrière pour reculer. Orientez le stick directionnel vers la gauche ou la droite pour vous déplacer dans cette direction.

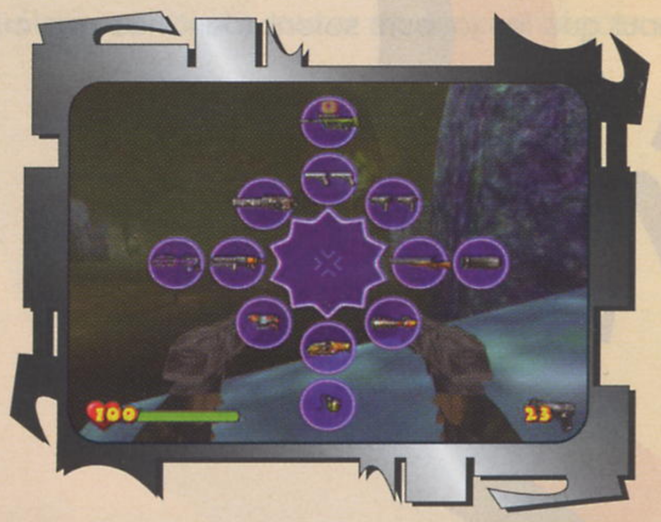
Stick C
Orientez votre vue vers la gauche ou la droite en déplaçant le stick C dans cette direction. Inclinez le stick C vers l'avant ou l'arrière pour orienter votre vue respectivement vers le haut ou le bas (ou inversement si vous avez activé l'option de vue inversée dans votre profil).

Touche Z
Appuyez sur la touche Z pour accéder à Netricsa, l'ordinateur implanté dans le crâne de Sam. Pour plus de détails, reportez-vous à la rubrique Netricsa. Cette touche fait aussi apparaître le tableau des scores durant les parties en ligne.

Touche R
Appuyez sur la touche R pour tirer avec l'arme sélectionnée.

Touche L
Appuyez sur la touche L pour sauter.

Touches X et Y
Maintenez enfoncée la touche X ou Y pour faire apparaître votre arsenal.



Tout en maintenant la touche choisie enfoncée, inclinez le joystick analogique gauche dans la direction de l'arme qui vous intéresse.

Relâchez la touche X ou Y pour revenir au jeu. Pour sélectionner une arme située à l'autre bout de l'arsenal, appuyez deux fois sur le joystick analogique gauche.

Remarque: par défaut, le jeu se met en pause lorsque l'arsenal s'affiche. Si vous voulez désactiver cette option, modifiez les paramètres de l'arsenal dans vos paramètres profil, sous Autres paramètres.

Vous pouvez également parcourir votre arsenal en appuyant sur les touches X et Y : vous faites ainsi défiler vers le haut ou le bas la liste de vos armes.

Touche B
Pour changer le type de munitions de la plupart de vos armes, appuyez sur la touche B. Cette touche vous permet également de recharger votre pistolet.

Lorsque le fusil à lunette est armé, maintenez la touche B enfoncée pour zoomer. Une fois que vous avez relâché cette touche, appuyez de nouveau dessus pour revenir en vision normale.

Touche A
Lorsque vous voyez apparaître le message Utiliser, appuyez sur la touche A pour faire fonctionner les objets que vous rencontrez dans votre environnement, par exemple un levier ou un interrupteur. C'est sur cette même touche A que vous devez appuyer pour faire monter Sam dans les véhicules qu'il rencontre au cours de ses aventures.

Start/Pause
La touche Start/Pause vous permet de mettre votre partie en pause, de modifier certaines options et de quitter la partie en cours.

NETRICSA

NETRICSA (abréviation de Système de combat neuro-électronique interne, en français du 22e siècle) est un petit ordinateur implanté dans le crâne de Sam. Il l'aide en lui fournissant des données de positionnement, des renseignements sur l'ennemi et des informations sur les armes.

Lorsque vous voyez un icone "mail" s'afficher dans le coin de l'écran, appuyez sur la touche Z pour accéder au Netricsa. Tous vos messages s'affichent alors en bas de l'écran, en respectant le code-couleur suivant :

Rouge: informations sur votre positionnement actuel.

Vert: informations sur les armes et sur les véhicules.

Bleu: informations tactiques sur les ennemis.

NETRICSA
XPML4000 Rocket Launcher
AMMO: 150mm Inferno Missile
RATE OF FIRE: 85 missiles per minute
The XPML4000 is the latest rocket launcher in Shofield's hugely successful line. This model combines a light weight
Back

Inclinez le joystick analogique gauche vers la gauche ou la droite pour passer en revue vos différents courriers. Déplacez-le vers le haut ou le bas pour faire défiler les messages les plus longs.

Lorsque vous tuez un nouvel ennemi ou héritez d'une nouvelle arme, pensez à consulter le Netricsa pour mettre à jour vos informations. Pour Sam, le savoir est une arme essentielle!

ECRAN DE JEU

Le champ de vision de Sam englobe plusieurs informations très utiles destinées à l'aider pendant ses combats. Elles sont disposées selon un affichage tête haute, ou ATH.

Touche ATH

1. **Score:** le score actuel pour ce niveau.
2. **Santé:** la santé de Sam, sur un maximum de 100. Peut monter jusqu'à 200 avec de sérieux bonus.
3. **Armure:** la qualité des armures de Sam, avec un maximum de 200.
4. **Sérieux bonus:** la quantité d'énergie restant dans un bonus.
5. **Icone nouveau message de Netricsa:** Netricsa a envoyé un nouveau message à Sam.
6. **Réticule de visée:** la couleur représente la santé de l'ennemi visé.
7. **Réticule de cible:** signale que la cible est verrouillée par la visée automatique de Sam.

Hologrammes de Netricsa

Parfois, Netricsa fait apparaître certains icones pour vous aider.

Flèche: Sam doit ramasser l'objet indiqué pour continuer. Toutefois, cela prévient généralement les ennemis alentours de sa présence. Vous pouvez donc vous attendre à une attaque peu de temps après.

Verrou: lorsqu'il apparaît au-dessus d'une porte ou d'un objet similaire, Sam doit détruire toutes les créatures à proximité pour pouvoir le retirer et continuer.

INFORMATIONS IMPORTANTES

Les archives de Netricsa contiennent des informations importantes sur certains objets dont Sam bénéficiera au cours de ses combats:

ARMES

Tronçonneuse P-LAH "équarisseuse"

MUNITIONS: alimentée par un moteur à fusion froide
CADENCE DE TIR: continue

Desert Hawk Shofield

MUNITIONS: .50 AE
CADENCE DE TIR: simple action, rechargement manuel

Uzi Shofield

MUNITIONS: 9 mm
CADENCE DE TIR: 800 balles/minute

Fusil de chasse à deux canons

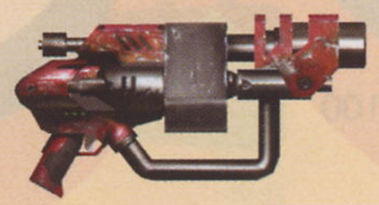
MUNITIONS: cartouches de calibre 12
CADENCE DE TIR: rechargement manuel, deux cartouches

Minigun XM4000

MUNITION : 9 mm
CADENCE DE TIR: 1200 balles/minute

Lance-roquettes XPML4000

MUNITIONS: roquettes et missiles Inferno 150 mm
CADENCE DE TIR: 85 coups/minute



Lance-grenades MK III

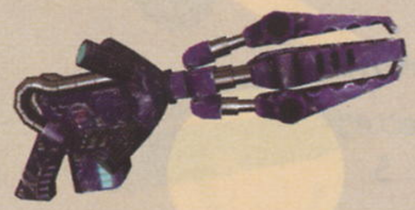
MUNITIONS: charges explosives de 40 mm
CADENCE DE TIR: variable

Lance-flammes XOP

MUNITIONS: capsules
CADENCE DE TIR: continue

Fusil à lunette RAPTOR 16 mm

MUNITIONS: 16 mm AP
CADENCE DE TIR: simple action, rechargement manuel



Canon à plasma sirien

MUNITIONS: cellule de plasma sirienne SX5
CADENCE DE TIR: continue

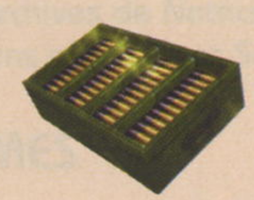
Sérieux canon

MUNITIONS: boulets chargés d'uranium
CADENCE DE TIR: variable

Sérieuse bombe

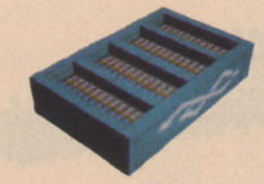
MUNITIONS: NA
CADENCE DE TIR: à usage unique

SACS DE MUNITIONS



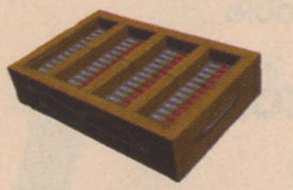
Balles 9 mm

Arme: Uzi, minigun
Quantité par sac: 100



Balles ricochet

Arme: Uzi
Quantité par sac: 100

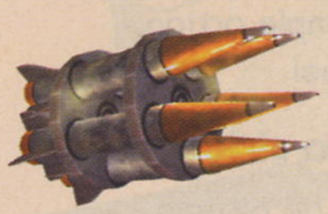


Balles podkol

Arme: minigun
Quantité par sac: 100

Cartouches calibre 12

Arme: fusil de chasse
Quantité par sac: 10

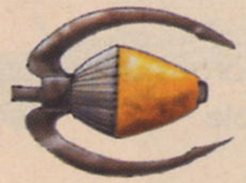


Roquettes

Arme: lance-roquettes
Quantité par sac: 5

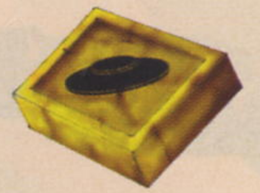
Roquettes podkol

Arme: lance-roquettes
Quantité par sac: 5



Soniques roquettes

Arme : lance-roquettes
Quantité par sac: 5



Grenades

Arme: lance-grenades
Quantité par sac: 5

Grenades-ventouse

Arme: lance-grenades
Quantité par sac: 5

Arachnogrenades

Arme: lance-grenades
Quantité par sac: 5

Napalm

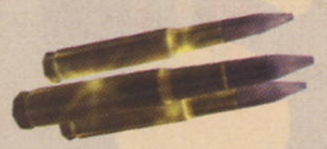
Arme: lance-flammes
Quantité par sac: 5

Azote liquide

Arme: lance-flammes
Quantité par sac: 5

Gaz hilarant

Arme: lance-flammes
Quantité par sac: 5



Balles Raptor

Arme: fusil à lunette
Quantité par sac: 5

Cellules de plasma

Arme: canon à plasma sirien
Quantité par sac: 50

Boulets de canon

Arme: canon
Quantité par sac: 5

ARMURES

Fragment
Valeur: 5 points d'armure

Exosquelette
Valeur: 25 points d'armure

Veste pare-balles
Valeur: 50 points d'armure

Armure lourde
Valeur: 100 points d'armure

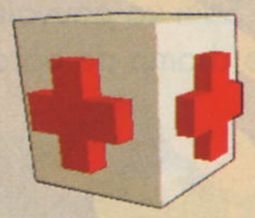
Combinaison intégrale
Valeur: 200 points d'armure

SANTE

Pilule
Valeur: 5 points de santé

Eprouvette
Valeur: 10 points de santé

Ampoule
Valeur: 25 points de santé



Trousse de soins
Valeur: 50 points de santé

Super pharmacie
Valeur: 100 points de santé

AUTRES

Sac de munitions vert

Contient des munitions standard pour toutes les armes.

Sac de munitions rouge

Donne le maximum de munitions, quel qu'en soit le type (munitions secondaires comprises)

Sérieux dégâts

Pendant un certain temps, les attaques de Sam vont causer deux fois plus de dégâts que d'habitude.

Sérieux patins

Pendant un certain temps, Sam va pouvoir se déplacer rapidement sur le champ de bataille.

Sérieuse invulnérabilité

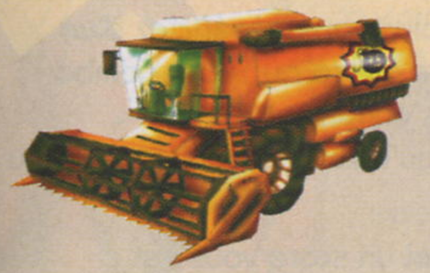
Pendant un certain temps, Sam sera complètement protégé des attaques ennemies.

VEHICULES

Dans certaines situations, des véhicules spéciaux constituent pour Sam une aide précieuse au combat.

Sérieuse jeep

Vitesse max.: 190 km/h
Armes: roquettes podkol



Sérieuse moiss-batt'

Vitesse max.: 95 km/h
Armes: lames de nanométal

Sérieux sous-marin

Vitesse max.: 20 nœuds
Armes: miniguns aquatiques et roquettes podkol

MÉDAILLES ET SCORES

Finir le jeu, triompher des forces de Mental et sauver le monde, c'est bien, mais si vous êtes vraiment un joueur sérieux, vous viserez également un autre objectif : décrocher la médaille d'or à tous les niveaux!

Les points
Vous recevez des points à chaque fois que vous tuez des ennemis ou que vous trouvez des trésors cachés. Vous en perdez lorsque Sam meurt et qu'il est régénéré. Pour marquer davantage de points en éliminant des ennemis, essayez d'en tuer un maximum à la suite et de réussir ainsi un combo.

Le combo
Lorsque vous tuez plusieurs ennemis d'affilée (de manière rapprochée), vous commencez un combo. Pour chacun des adversaires ainsi abattus, le combo augmente de un. Or, plus il est élevé, plus vous bénéficiez d'un gros bonus de points. Si vous arrivez à 20, Sam passe au Super Combo : folie meurtrière ! Durant cette "phase", tous les ennemis tués lui rapportent le double de points, sans compter qu'il se déplace plus vite du fait de la montée d'adrénaline !

A la fin d'un niveau, un écran s'affiche sur lequel un score vous est attribué en fonction de vos performances. Ceux qui atteignent un total suffisamment élevé reçoivent une médaille d'or.

Astuce: pour multiplier vos chances d'obtenir des médailles d'or, essayez de terminer les différents niveaux dans le temps recommandé (indiqué à la fin de chaque niveau) et de tuer au moins autant de méchants que conseillé. Réaliser des combos élevés, découvrir des secrets et des trésors et jouer aux niveaux de difficulté les plus élevés vous aideront également à engranger le plus de points!

A force d'amasser les médailles d'or, vous parviendrez à débloquer des bonus et des contenus cachés, auxquels vous accéderez par l'intermédiaire de l'option Triche du menu Pause. Pour accéder aux niveaux bonus débloqués, rendez-vous sur l'écran de choix de niveau et sélectionnez l'option Niveaux secrets. A chaque fois que vous débloquerez un nouveau bonus, vous verrez s'afficher le message "Secret découvert !" après avoir reçu votre médaille!

PERSONNAGES EN MULTIJOUEUR

Serious Sam

Défenseur de la Terre

La meilleure chance de la Terre dans sa lutte contre Mental, Serious Sam Stone, entrera dans l'histoire aux côtés des plus grands guerriers, et ce sera le seul dont les statues porteront des baskets. Avec une qualité d'esquive et de tir sans précédent dans l'histoire de l'humanité et une connaissance parfaite d'un arsenal très varié, Sam a voyagé de nombreuses fois dans le temps pour mener une lutte juste et en est toujours revenu victorieux. Les hommes veulent tous être comme lui, les femmes tout contre lui et la vermine extraterrestre tout loin de lui. Sam Stone, défenseur de la Terre, est l'incarnation vivante du héros sérieux-mais-pas-trop!

Gros-bébé

Ne fait pas vraiment son âge

Seul membre de l'équipe de Sam à devoir faire une petite sieste avant de partir au combat contre les forces du mal, Gros-bébé est la victime malheureuse de l'une des attaques de Mental contre les villes terrestres. A l'âge d'un an, il fut pris dans un rayon mutagène, heureusement, il parvint à garder son sens de l'humanité grâce auquel il n'a pas rejoint les rangs des armées de Mental en dépit de la Mentalisation de sa structure moléculaire. Désormais âgé physiquement de trente ans, il a gardé un âge mental proche de celui qu'il avait lors de l'accident. Il s'est montré extrêmement habile au lancer de grenades, probablement grâce à son entraînement de lancer de joujoux divers depuis son landau.

Candy Tousourire

Donnez-lui un S, donnez-lui un A, donnez-lui un M

Elle connaît Sam depuis l'université : il était le quarterback de l'équipe et elle, la capitaine des pom-pom girls. Candy a tout de suite été attirée par un rôle de "défendrice, et pas défenseuse de l'univers" comme elle dit toujours. Se contentant au départ de supporter l'équipe de Sam depuis la touche avec quelques danses d'encouragement et des cris de ralliement, elle a fini par se rendre compte que c'était beaucoup plus drôle de shooter du streum' et est vite devenue un membre indispensable de la Sérieuse équipe. Son arme préférée est l'Uzi, juste devant la trousse de maquillage. Une fois Mental mort et enterré, elle veut élever des enfants, aider d'autres jeunes femmes à s'émanciper ou épouser une star du cinéma, selon ce qui se présente à elle.

Bozo le clown rigolo

Juste pour rire

Après la destruction de son cirque par les forces de Mental, Bozo s'est lancé à sa poursuite avec la ténacité du plus féroce légionnaire. Malheureusement, comme il n'était armé que d'un pistolet à eau, d'une tarte à la crème et d'une fleur à la boutonnière magique (mais si, celle qui arrose quand on veut la sentir), Bozo eut du mal à se venger. Heureusement pour lui, il a croisé le chemin de Sam qui lui a appris à esquiver les tirs sans s'emmêler les pinceaux et lui a donné autant d'armes que ses mains gantées pouvaient portées. Reconnaissable à son rire quand il lance une volée de roquettes sur les forces ennemies avant de faire pouet-pouet avec son nez rouge.

Luke le bras chaud

Un nouveau shérif en ville

Un jour, dans son ranch de l'ouest américain, Luke vit tout son troupeau enlevé par les forces de Mental pour être transformé en horribles taureaux-garous assoiffés de sang. Après avoir survécu à cette attaque grâce à la mitrailleuse de son père et son habileté au lasso, Luke a décidé de partir donner une leçon au tyran intergalactique. Dès qu'ils se sont rencontrés, Sam et lui, ils se sont bien entendus. Il faut dire qu'ils aiment tous les deux les chansons paillardes au coin du feu, dormir à la belle étoile et tuer des streums. Bien qu'adepte du pistolet, Luke semble avoir un léger faible pour la puissance de feu du peu gracile minigun. Petit détail qui peut avoir son importance, d'après Sam, ses boîtes de fayots sont véritablement succulentes.

Rivière Fleurdelune

Le bonheur est dans le pré

Le bonheur est dans le pré, c'est là que Rivière l'a enterré après que Mental a tué tous ses amis hippies. Rivière et eux étaient réunis pour manifester en faveur d'une solution diplomatique avec Mental et "contre toute attaque à l'encontre de ses extraterrestres qui avaient certainement beaucoup de belles choses à apprendre à l'humanité". C'est Sam qui a sauvé Rivière et lui a ensuite appris à manier une tronçonneuse en lui répétant que l'attaque était la meilleure forme de défense, et la guerre la meilleure forme de paix. Maintenant, Rivière aime bien trancher la vermine extraterrestre avec sa tronçonneuse, mais il est hors de question qu'il l'utilise sur un arbre ! Bien évidemment, il joue toujours en mode Baba cool.

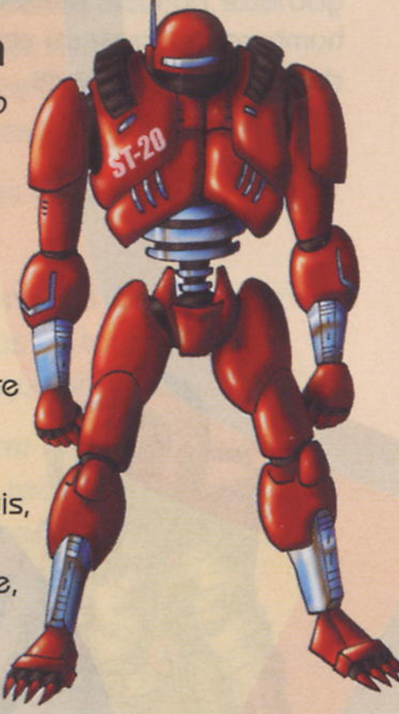
Oscar

Squelette dépressif

Utilisé en classe d'anatomie d'une fac de médecine de province, Oscar s'est retrouvé impliqué dans la lutte contre Mental lorsque, touché par un laser mutagène, il revint à la vie. Particulièrement choqué par un tel destin, il jura de se venger. Assez satisfait de sa condition passée d'objet inanimé, Oscar n'apprécie pas trop sa vie nouvelle et n'attend qu'une chose : pouvoir être pétrifié et ramené à son état de prédilection. Ainsi, Oscar ne craint absolument rien sur le champ de bataille. En revanche, ce n'est pas le meilleur boute-en-train..

Silicone Sam

Bidibidip



Conçu à l'origine dans le labo de recherche terrien, pour servir dans les cafés et rapporter des sandwichs, Silicone est le seul soldat androïde de la fédération. Ses compétences en armes à feu n'ont été découvertes que fortuitement, lorsqu'un professeur l'envoya chercher trois expressos, un capuccino et un ragoût d'aliens, pour rire. Silicone ne comprenant pas vraiment l'humour de laboratoire est allé éliminer une légion entière des forces de Mental avant que ses batteries ne tombent à plat. Ses réflexes électroniques pallient largement une IA très poussée, et puis, bon, pour être honnête, esquiver, viser, tirer, c'est pas non plus très sorcier, si ? Généralement armé d'un fusil à lunette, Silicone n'est pas très bavard, mais il peut faire une danse de célébration du tonnerre!

Suzie Darko

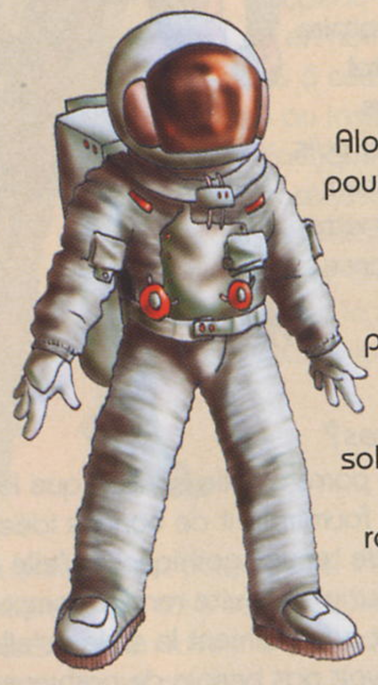
Qui c'est qu'a allumé les lumières?

Suzie a rejoint les rangs de Sam parce qu'elle pensait que les serviteurs diaboliques de Mental lui fourniraient de bonnes idées pour sa boutique de maquillage et de tenues gothiques qu'elle a ouverte dans un immeuble new-yorkais. Suzie s'est vite rendue compte que la monstruosité mentalienne n'avait pas vraiment le style qu'elle cherchait. Décidant que la Terre n'avait pas besoin de gothiques aussi laids, elle redoubla d'efforts pour exterminer du streum et mériter le respect de ses collègues. Son arme favorite, c'est le lance-flammes XOP chargé de capsules d'azote liquide parce que "ça le fait vraiment trop grave !" Sa plus grande faiblesse : se battre (ou faire quoi que ce soit) la journée.

Mehdi Criverse

Sauvage félin

Quand Las Vegas a été envahie par les troupes de Mental, personne n'était plus en colère que Mehdi Criverse. Alors que la majorité des imitateurs d'Elvis ont jeté leur costumes au rebut, Mehdi a juré sur sa banane qu'il laverait l'affront fait à sa nation et qu'il protégerait Graceland jusqu'à sa mort. Fine gâchette au fusil, Mehdi aime aussi dévorer les hamburgers, jouer au casino et gober des pilules de toutes les couleurs.



Youri Gargariz

Mir expresse

Alors qu'il orbitait autour de Mars avec son partenaire pour récolter des échantillons de sol martien à des fins scientifiques, Buzz eut la surprise de se réveiller un jour, sa station spatial prit dans un rayon-tracteur. Une fois à l'intérieur du navire amiral de Mental, il parvint à se frayer un chemin à grand coup de sabre laser jusqu'à une navette. Son acolyte n'eut pas la même chance et il le vit tomber sous les coups des soldats du vil tyran intergalactique. Aussitôt de retour sur Terre, Youri rejoignit les rangs de Sam pour repousser l'invasion extraterrestre. L'un des premiers utilisateurs du canon à plasma sirien, Youri connaît également un nombre incalculable d'anecdotes de voyages dans l'espace toutes plus ennuyeuses les unes que les autres.

ASTUCES DE JEU

- Restez constamment en mouvement pour mieux éviter les tirs ennemis. Entraînez-vous à encercler vos adversaires tout en les visant.
- Pensez à utiliser votre arsenal en forme de roue qui vous permet de changer d'arme rapidement au beau milieu d'un combat.
- Le feu ennemi peut certes causer des dégâts aux monstres mais aussi à Sam. Parfois, vous pouvez même faire en sorte que les méchants s'entretuent ! Remarque : dans ce cas, vous ne recevez aucun point à moins que vous n'effectuez vous-même la tuerie, cette tactique n'est donc pas destinée à ceux qui font la chasse aux gros scores !
- Economisez votre arsenal le plus dévastateur pour les ennemis les plus redoutables !
- Ne gaspillez pas vos munitions ! Les roquettes ne sont pas idéales pour les combats rapprochés et le fusil de chasse n'est pas du tout efficace à longue portée. Alors apprenez à vous adapter à chaque situation.
- Lorsque vous utilisez des pistolets, vous pouvez retirer les chargeurs en appuyant rapidement sur la touche B. Grâce à cette technique et ses munitions illimitées, le pistolet peut s'avérer une arme très puissante.

CREDITS

Climax Solent

Producteur
Treena Seymour

Producteur assistant
Matt Cooper

Concepteur en chef
Mark Davies

Concepteurs
Tim Adams
Sam Barlow
James Lane
Kevin Nolan

Programmeur en chef
Dave Owens

Programmeur moteur
James Sharman

Programmeurs
Will Baker
Leigh Bird
Paul Grenfell
Nick Kimberley
Gareth Lewin
Tony Mack
Richard Nutman

Graphiste en chef
Matt Cooper

Assistant du graphiste en chef
Chris Rundell

Graphiste technique
Richard Beech

Graphistes
Richard Beech
Adam Comiskey
Simon Cope
Pete Maton
Julio Roman
Rob Wilmot

Animateurs
Duncan Skertchley
Jim Watmough

Cinématiques
Greg Cox
Rob Wilmot

Graphistes supplémentaires
Jason Brashill
Paul Evans
Phillip Jackson
Kate Wright

Contrôle Qualité (CQ)
Gary Burchell
Russell Linn
Barry Martin
Richard Phillips

Musique et effets spéciaux
Rob Bridgett
Tom Colvin
Matt Simmonds

Président
Karl Jeffrey

Directeur général
Joseph Cavalla

Directeur du développement
Chris Hadley

Directeur créatif
James Brace

Directeur technique
Matt Wilkinson

Remerciement spéciaux
Croteam

Un sérieux merci à
Dominic Alderson
Graham Archer
Jane Austin
James Birch
Phillipe Caufroa
Chris Caulfield
Jim Clews
John J Dick
Matthew Duff
Michael Driscoll
Damian Hammond
Nick Hodgson
Alistair Ingason
Warren Mason
Chris Morbs
Eamon Murtagh
Marie Rush
Jamie Roper
Johan Sampson
Kristine Severson
Chris Solarshi

Remerciements personnels

Dave remercie Tereza Owens pour sa patience et sa magnifique fille Paris Rae Owens.

James tient à remercier Rob, Alex, Jude, Steve, Anna et tous ceux et toutes celles qui l'ont aidé à rester plus ou moins sain d'esprit.

Rudsy remercie Sarah Rundell, Paul Clemence, Charlie Knight et Richard Grinham.

Barry remercie Anne et Ethan Martin.

Gary aimerait remercier Louise Booker.

Un très grand merci à Gary Coleman.

Mark remercie tout particulièrement Lexi.

Beechy remercie Clan (WTF?).

Will remercie Davey et porte-toi bien!

Rob remercie Nicky Farr

Matt tient à remercier sa famille, The Councillor? et T.

Utilise Bink Vidéo. Copyright * 1997-2003 par RAD Game Tools Inc

Global Star Software, Inc.

Producteur
Marc Nesbitt

Responsable CQ
Mark Lloyd

Analyste du jeu en chef
Matt Hewitt

Analystes du jeu
James Cree
Jason Kokkorakis
Andy Mason
Phil Deane

Production
Terry Donovan
Jamie King
David Nottingham
Christoph Hartmann
Susan Lewis
Jenefer Gross
Gary J. Foreman
Sandeep Bisla
Tony King
Jennifer Kolbe
Jeff Rosa
Greg Ryan
Jay Fitzloff
Peggy Yu
Jeff Castaneda
Hosi Simon
Daniel Einzig
Norbert Morvan
Adam Tedman
Richard Kruger
David Youn
Larry Conti
Mike Cala
Dan Lish
Eric Duncan
Adam Fenton
Rich Rosado

Take Two European Team

Jon Broadbridge
Scott Morrow
Mark Lugli
James Crocker
James Quinlan
Maike Köhler
Anthony Dodd
Tina Hicks
Katherine Terry
Gary Sims
Jonnie Bryant
Julian Hoddy
Mark Jackson
Nasko Fejza
Emmanuel Tramblais
Marie-Christine Branellec
Matthias Wehner
Gabriel Wunderlich
Jochen Till
Jochen Färber
Alexander Harlander
Elena Morlacchi
Giovanni Oldani
Monica Puricelli
Cristiana Colombo
Ana Lafuente
Francisco Díaz
Jasón García
Raquel García
Karl Unterholzner
Jaz Bansi
Heloise Williams

NOTES

NOTES

REINITIALISATION DE LA POSITION NEUTRE DE LA MANETTE

Si les boutons L ou R sont enfoncés ou si le Stick directionnel n'est pas en position centrale au moment où la console est mise sous tension, ces positions seront considérées comme étant les nouvelles positions neutres de référence, brouillant les contrôles durant une partie.

Pour réinitialiser la manette, relâchez tous les boutons et sticks afin de leur permettre de revenir en position neutre, puis maintenez simultanément enfoncés, X, Y et START/PAUSE pendant 3 secondes.